

INVESTIGACIÓ

Videojocs més reals

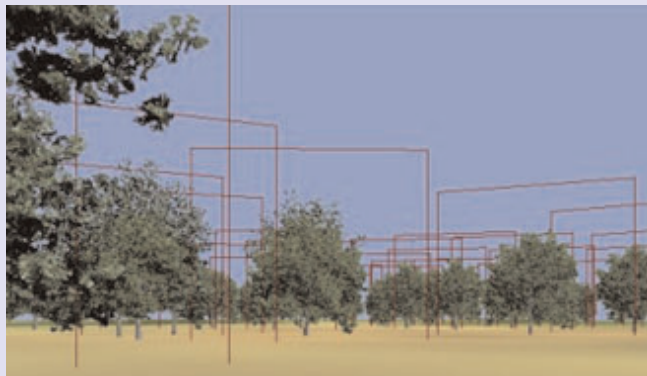
En el projecte participen 11 socis entre universitats europees i empreses

HUGO CERDÀ

Un grup d'investigadors del Departament de Llenguatges i Sistemes Informàtics de la Universitat Jaume I participa en un projecte per dotar de major realisme els videojocs. L'objectiu és dissenyar programari que facilite la tasca dels programadors de jocs per obtenir entorns més creïbles sense necessitat de realitzar operacions complicades. En la investigació, que ha rebut una ajuda d'1.649.000 euros per part de la Comissió Europea i que es prolongarà durant 33 mesos, participen 11 socis més, entre universitats espanyoles i europees i empreses del sector.

Fins ara el disseny dels jocs no comportava especials dificultats per a les empreses, pel fet que s'utilitzaven tècniques més o menys rudimentàries. Però ara, la necessitat d'augmentar el realisme dels videojocs exigeix aplicacions més complexes. L'UJI i les altres universitats implicades treballaran per aconseguir que aquestes fórmules complexes, que ja existeixen al laboratori, esdevinguin programes de fàcil ús que augmenten el grau de realisme en tres aspectes fonamentals: la geometria, la il·luminació i la visibilitat.

«La idea és desenvolupar tecnologia que abans funcionava en estacions de treball molt complexes, perquè siga accessible ja per a poder funcionar sobre PC o sobre plataformes de baix cost», explica Miguel Chover, responsable del projecte a l'UJI. «L'objectiu és crear programari perquè els programadors de videojocs puguin simplificar el seu treball i treballar amb models més complexos i tècniques d'il·luminació



Mostra d'un escenari en el que treballen els investigadors de l'UJI.

IMATGE: GAME TOOLS

més realistes, sense que calga que ells mateixos desenvolupen els algorismes. O siga, fem una espècie de biblioteques d'algorismes», afegeix Chover.

La Universitat de Girona, juntament amb la de Budapest, s'encarregarà de millorar la il·luminació en els videojocs; la Universitat de Viena treballarà sobre la visibilitat, i la Jaume I, la Universitat Politècnica de València i la Universitat de Lleotges s'encarregaran d'incrementar el realisme de la geometria dels objectes a la pantalla i els seus moviments.

«Nosaltres treballem amb models multiresolució, que són una eina que permet el programador canviar el nivell de detall d'una manera automàtica. Així, un dissenyador crea un personatge, el programador el captura i el posa dins de l'estructura de dades dels nostres algorismes i, automàticament, es canviarà el nivell de detall sense necessitat que ell haja de generar els algorismes. Tot això, suavitzant la transició

de geometria perquè siga tot més realista i no es produïsquen bots quan un personatge passa d'un pla més llunyà a un més pròxim», explica Chover. Les aplicacions quant a il·luminació i visibilitat tindran els mateixos efectes.

En el projecte també participen empreses del sector dels videojocs i de la realitat virtual i l'Associació d'Investigació de la Indústria del Joguet. El paper de les empreses és el d'exposar les necessitats que tenen i comprovar que les solucions que donen els investigadors s'adapten bé a les aplicacions del món de la indústria.

A Espanya, el 47% de la població entre 13 i 34 anys és usuària habitual dels videojocs. Un percentatge que es deixa notar en el nivell d'ingressos de la indústria. L'any passat, el sector va arribar fins als 800 milions d'euros de facturació, amb un creixement del 12%, mentre que les taquilles de cine van facturar 636 milions i l'increment va ser només del 2%.



Cartell de la convocatòria d'intercanvi.

L'UJI oferta 476 places d'intercanvi en 142 universitats europees i americanes

À. DURÁN

L'UJI oferta un total de 476 places d'intercanvi per a estudiants en 142 universitats estrangeres al curs 2005-06. El programa Sòcrates-Erasmus inclou 453 places vinculades a 135 centres acadèmics de 18 països europeus i, el de beques amb els Estats Units, 21 places en 9 institucions americanes. La convocatòria està vigent del 13 de desembre de 2004 al 13 de gener de 2005.

Aquests programes suposen una oportunitat excel·lent per a completar estudis universitaris en un país estranger i perfeccionar l'idioma i conèixer noves cultures. Les beques estan dotades amb un màxim de 300 euros mensuals per a cobrir part de les despeses d'allotjament i manutenció.

Els requisits del programa Sòcrates-Erasmus són haver superat el primer curs de la titulació i tindre un nivell mitjà d'anglès, a més de valorar-se els coneixements de francès i alemany. La convocatòria de beques a EUA s'ofereix a l'estudiantat d'últims curs amb un nivell mitjà-alt d'anglès.

Concurso de micro-relatos ARGOT-VOX UJI

Contenido del juego mensual

Podrán optar al premio relatos originales e inéditos escritos en castellano o valenciano, que no hayan sido premiados en otros concursos.

Los textos tendrán una extensión máxima de 200 palabras. El relato deberá contener alguna alusión al mundo de la lectura en general o de VOX UJI en particular. Sólo se podrá enviar un original por concursante.

El jurado estará compuesto por miembros del Servicio de Comunicación y Publicaciones de la Universitat Jaume I y el Consejo Argot.

En esta ocasión, se cerrará la recepción de relatos el 21 de enero de 2005.

El relato ganador será publicado en el siguiente número del periódico VOX UJI.

Recepción de los relatos

Podrán participar todas aquellas personas residentes en España que envíen su relato:

- Por correo electrónico: argot@argot.es

- Por fax: 964 240 386

En ambos tipos de envío deberá constar en el asunto la referencia: "Librería Argot-Concurso VOX UJI" e incluir fuera del relato la identidad del autor, dirección completa, dirección de correo electrónico y teléfono de contacto.

Premio

El premio será el Diccionario de la Lengua Española, valorado en 50 €. Todos los participantes, incluido el ganador, tendrán para siempre un 5% de descuento en todos los libros que compren en la Librería Argot.

¡Participa en el concurso y consigue este práctico Diccionario de la Lengua Española!

